NUEVA INTERNET Y WIKINOMIA.

TECNOLOGÍA, COMUNIDAD, ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

Gastón Montells- Colectivo La Tribu

Mayo de 2008

El ingreso de las nuevas tecnologías a la dinámica de usos cotidianos ha configurado además de nuevas prácticas, conceptos y categorías analíticas que nos ayudan a pensar este nuevo paradigma de época.

Si hablamos de nuevos soportes y plataformas de producción y circulación de contenidos debemos además abordar el impacto no sólo teórico sino organizacional que estos descubrimientos aplicaron a la industria del trabajo y a sus modelos y perspectivas económicas.

En este artículo compartimos algunos nuevos conceptos que aparecen como una matriz capaz de decodificar las claves de este universo socio-tecnológico.

Don Tapscott y Anthony Williams son compañeros de proyecto en New Paradigm, una consultora especializada en investigaciones sobre economía, innovación y propiedad intelectual. El primero es canadiense y el segundo inglés. Ambos son autores de *Wikinomics. La nueva economía de las multitudes inteligentes*, un libro editado en 2006 donde dan cuenta, a partir del estudio de casos, de un cambio de paradigma en las estrategias de constitución de emprendimientos y la innovación en la producción de contenidos, bienes y servicios.

De sus reflexiones puede considerarse una agenda de conceptos pertinentes para discutir y problematizar. Estas nociones deberán ser pensadas a partir de la convergencia tecnológica, en el marco de los nuevos modelos de gestión de iniciativas y proyectos digitales.

Hablamos de la “Nueva Internet” con respecto a la tradicional World Wide Web, biblioteca de información y plataforma para la colaboración de inimaginables actos combinados y creativos, sobretodo por su diferencia en la arquitectura y en sus aplicaciones.

Si la WWW aparecía como un inmenso diario digital, esta Nueva Internet será un mosaico en constante construcción a partir de los mecanismos de participación por código abierto.

Es decir, las páginas inmutables son ahora espacios públicos de conversación capaces de ser modificados en el mismo acto en que se interactúa con ellas.

Una Nueva Internet programada por código abierto donde se utilizan servicios virtuales de software libre para crear plataformas que permiten realizar nuevas creaciones en colaboración, haciendo comunidad, estableciendo redes y socializando saberes.

Si antes se hacían páginas web, ahora se crean comunidades activas. Lo que antes era secreto de programación, hoy es la construcción de espacios públicos basados en la liberación de la

propiedad y las prácticas colectivas.

LOS PRINCIPIOS DE LA WIKINOMIA

Se entenderá por Wikinomia la *economía de la colaboración*, aplicada a la transformación que las empresas y sociedades han desarrollado a partir del aprovechamiento del conocimiento y el uso de la competencia en la innovación producida por el cambio tecnológico.

La economía, el arte y la ciencia basada en la Wikinomia se organiza articulada a cuatro conceptos: la *apertura,* la *interacción entre iguales,* el *compartir* y la *actuación global.*

La *apertura* remite a la transparencia, el carácter expansivo, el compromiso y la accesibilidad. Y sobretodo a la disponibilidad de los estándares abiertos, esto es, el uso de códigos abiertos en programación que le permiten a cualquier usuario continuar una idea; o la socialización de patentes y descubrimientos que les ha permitido a determinadas empresas, grupos o colectivos, llevar al espacio público sus desarrollos de investigación y verlos avanzar cuando son abordados y desarrollados por usuarios en navegación.

La *interacción entre iguales* se refiere a la construcción de paridad en el acceso a las informaciones y a la construcción de oportunidades. Supone la constitución de organizaciones horizontales potenciando la autoorganización.

Compartir refiere centralmente a las discusiones sobre la propiedad intelectual, patentes, copyright y marcas comerciales. Las denominadas nuevas “empresas inteligentes” están tratando la propiedad intelectual como si fuese un fondo de inversión colectiva.

Por *actuación global* habrá que considerar los marcos que la globalización incorpora a los cambios de colaboración y los mecanismos orientados a organizar las capacidades de innovación.

Otra idea interesante a discutir es la categoría de “prosumidores”, que refiere a la oportunidad que una comunidad digital tiene de *reescribir* las reglas de producción además de observarlas, interpretarlas o consumirlas.

En Wikipedia, uno de los sitios que ha sido creado bajo estas matrices de producción social puede leerse que: “el término *prosumo* es mezcla de producto y consumo, donde los clientes participan en la creación de productos de un modo activo y continuado. Los usuarios se organizan para crear sus propios artículos, formando comunidades de prosumidores donde comparten información, intercambian y desarrollan herramientas y métodos y nuevas versiones del producto. Varios ejemplos de este sistema de trabajo son el proyecto Genoma, Flickr, MySpace, Youtube, Second Life e incluso la propia Wikipedia.”

La generación de valor está en la construcción de redes, el compartir claves de patentes, ganancias y modelos de organización horizontal capaces de promover y fortalecer nuevas colaboraciones.

Bajo estas definiciones, varios sociólogos y demógrafos identifican a esta época bajo la síntesis de "crecer colaborando", protagonizada por lo que se suele denominar "generación net", que son aquellos jóvenes crecidos en un entorno digital impulsando la colaboración, la interactividad, y la creación de espacios compartidos.

Como ejemplo de estas ingenierías de interconexión en red, podemos revisar la experiencia MySpace, construida por millones de jóvenes que día a día "hacen comunidad" a partir de la creación de servicios propios de colaboración virtual.

MySpace se creó en EE.UU. en agosto de 2003 como un sitio web para los jóvenes. Un espacio de difusión de música independiente.

Wikipedia lo define como "un sitio web de interacción social formado por perfiles personales de usuarios que incluye redes de amigos, grupos, blogs, fotos, videos y música, además de una red interna de mensajería que permite comunicarse a unos usuarios con otros y un buscador interno. Fue creado por Tom Anderson y en la actualidad es propiedad de News Corporation, cuenta con 300 empleados, con 200.623.371 usuarios (en septiembre de 2007) y su velocidad de crecimiento es de unos 230.000 usuarios al día. Su sede central se encuentra en Santa Monica, California, Estados Unidos y además tiene otra sede y servidor en la ciudad de Nueva York, Estados Unidos."

MySpace comenzó a crecer, extenderse, ganar popularidad y usuarios lentamente hasta llegar al punto de convertirse específicamente en una práctica transformadora de los modos de intercambio, especialmente en Estados Unidos donde MySpace es el sitio web más visitado tras Yahoo!, MSN, Google y YouTube y hasta el punto en el que la mayoría de la población del país conoce el servicio y lo considera como el documento nacional de identidad de la convergencia tecnológica.

Entre sus posibilidades, MySpace ofrece perfiles especiales en lenguaje multimedia. Combina archivos de audio con soportes audiovisuales, plataformas de texto y sistema de chat y redes internas de comunicación y mensajería, a partir de la añadidura de "amigos" portadores de otros MySpace.

Wikipedia, Linux, Youtube, Second Life son algunos de los sitios que aparecen como referencia de esta Internet programable por los usuarios, y que potencian nuevos fenómenos como la *blogosfera* (nombre con el que se define al entramado informativo que crearon los blogs,

captando al instante pensamientos y sentimientos) , la *inteligencia colectiva* (o la descentralización de la participación independiente conocida como “la sabiduría de la multitud”), las *nuevas plazas públicas* y *la innovación emergente* a partir de la creación de atributos, estructuras y capacidades como consecuencia de la “autogestión en bruto”.

Puede entenderse entonces a Internet como *la cafetería más grande del mundo*, basada en una eficacia para nada nueva pero sí actualizada, la de la cultura colaborativa.

Habrá que considerar, entre otras variables macroeconómicas, el problema de la conectividad que genera la brecha digital, el desigual proceso de alfabetización y la tremenda concentración mediática que organiza el control de buena parte de las ideas y los medios en circulación.

Vital es entonces la importancia de la intervención en la letra de las reglamentaciones de políticas públicas en materia comunicacional.

Estas experiencias y conceptos surgidos de las nuevas matrices de la convergencia tecnológica nos ayudarán a pensar nuestras prácticas en un universo con instrumentos tecnológicos en constante evolución pero a los que hay, por suerte, que aplicarles un proyecto político, cultural, comunicacional e ideológico.

Para qué y de qué modo se usarán estos nuevos dispositivos digitales es un punto posible a detenerse y reflexionar. Cómo se resignifican conceptos, nombres y valores y sobretodo se constituyen posiciones de navegación en estas arquitecturas de velocidad y orden político.

Será tarea diseñar proyectos que, en el marco del aprovechamiento de las nuevas ingenierías tecnológicas, nos permitan desarrollar ideas, construir espacios de conversación pública que tengan consecuencias físicas, desde los cuales producir sentido sobre el mundo y marcar la época no ya con archivos de audio sino con las transformaciones que sus contenidos puedan aportarle a las condiciones de existencia cotidiana.

Contar historias y expandir los bordes de la radiodifusión.

En las narraciones de la cuadra, en el diálogo de las imaginaciones, sigue estando la creación colectiva y el sueño de todas las batallas de la felicidad.•